

PELATIHAN *VISUAL EDITING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMA

VISUAL EDITING TRAINING TO ENHANCE HIGH SCHOOL STUDENTS' CREATIVITY

Wawan Nurmansyah*, Klaudius Jevanda, Latius Hermawan, Tresiana Sari Diah Utami, Novita Elisabeth Daeli, Vinsensius Angga Pramudita, Nelson Valentino

Unika Musi Charitas, Palembang, Indonesia

*e-mail: w_nurmansyah@ukmc.ac.id

Received 2026-04-07

Revised 2026-08-05

Accepted 2026-08-07

Published 2026-08-12

Abstrak

Pendidikan menjadi bagian proses untuk mempersiapkan manusia yang memiliki kemampuan dan kepribadian yang baik. Teknologi saat ini sangat dekat dengan masyarakat dan dunia pendidikan, teknologi menjadi alat untuk mengakses materi pendidikan. Konten positif untuk pembelajaran dan hiburan dapat menumbuhkan konten kreator yang dapat memberikan kontribusi dalam sisi pendidikan. *Gadget* akan memiliki nilai yang positif bila dimanfaatkan dengan benar, untuk itu diharapkan dari pelatihan yang diikuti siswa agar dapat menumbuhkan kreativitas *visual* dalam *video editing*. *Service Learning* (SL) menjadi metode untuk pembelajaran yang memberikan penekanan pada aspek praktis pemanfaatan aplikasi *video editing*. Penilaian kreativitas siswa dalam hasil *video editing* dilihat dari penentuan tema, narasi, *storyboard*, pengambilan gambar dan penggunaan fitur pada aplikasi yang digunakan untuk menghasilkan konten yang menarik dan positif. Hasil konten yang berhasil diposting pada Instagram dari siswa berjumlah 1 dari 47 siswa yang mengikuti pelatihan. Konten yang diunggah memberikan gambaran lingkungan sekolah dengan tema *vlog*.

Kata Kunci: *editing; kreatifitas; siswa; video; visual*

Abstract

Education is part of the process of preparing individuals with strong abilities and personalities. Technology is now closely intertwined with society and the world of education, serving as a tool for accessing educational materials. Positive content for learning and entertainment can foster content creators who can contribute to education. Gadgets will have positive value if utilized properly. Therefore, the training students receive is expected to foster visual creativity in video editing. Service Learning (SL) is a learning method that emphasizes the practical aspects of utilizing video editing applications. Assessment of student creativity in video editing results is based on theme selection, narrative, storyboarding, shooting, and use of application features to produce engaging and positive content. One of the 47 students who participated in the training successfully posted content on Instagram.



The uploaded content depicts the school environment with a vlog theme.

Keywords: *editing; creativity; students; video; visual*

PENDAHULUAN

Media sosial merupakan bagian dari media komunikasi (Muhammad, 2021) dan berkembang sangat pesat yang diakses oleh masyarakat dengan semua fitur yang dimiliki pada aplikasi media sosial tersebut membuat masyarakat sangat terbantu untuk mendapatkan informasi kekinian, komunikasi antarteman, keluarga, komunitas bahkan komunikasi antarrekan kerja dapat diakomodir oleh media sosial. Media sosial saat ini memberikan peluang mendapatkan pendapatan seperti dalam melakukan promosi dengan dampak begitu cepatnya informasi yang dapat diterima oleh masyarakat apalagi yang sering disebut dengan kata “viral”. Konten yang ada di media sosial banyak ragamnya, seperti : hiburan, pendidikan (tutorial), informasi pengumuman suatu *event* dan lain sebagainya, bahkan ada media sosial memberikan fitur berjualan (*e-commerce*) membuat masyarakat nyaman berlama-lama mengakses media sosial tersebut. *Gadget* dalam bentuk *smartphone* sangat berperan untuk mengakses layanan yang ada pada internet dan salah satunya media sosial, pada *gadget* dapat memiliki 2 peran penting sebagai pengakses konten (*end user*) dan sebagai kreator. Aplikasi media sosial saat ini sudah menyediakan fitur-fitur yang menarik untuk para kreator agar dapat dimanfaatkan untuk video *editing* pada media sosial. *Gadget* memfasilitasi sebagai perangkat keras untuk mengedit video, gambar dan suara pada aplikasi media sosial, begitu mudahnya untuk membuat konten tidak langsung (merekam) dan konten secara langsung (*live streaming*) pada media sosial.

Teknologi jaringan komunikasi (internet) sangat berperan penting pada masyarakat. *Gadget* saat ini sangat membutuhkan akses internet karena kebanyakan aplikasi pada *gadget* membutuhkan akses internet. Media sosial memungkinkan banyak sekali masyarakat menghabiskan kuota internet untuk mengakses konten – konten yang menghibur dan informatif. Pada media sosial semua membutuhkan

1099

akses internet untuk login, akses konten, membuat konten (*editing*), *live streaming* bahkan berjualan pada media sosial. Tentunya dengan teknologi jaringan komunikasi seluler saat ini sampai dengan 5G dapat memberikan kenyamanan masyarakat dalam mengakses layanan internet khususnya media sosial dan aplikasi *editing online*.

SMA Xaverius 4 Palembang berada di Jalan. Urip Sumoharjo No.104 B Kec. Ilir Timur II, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan dan memiliki fasilitas Ruang Kelas, Laboratorium Biologi, Laboratorium Kimia, Laboratorium Fisika, Laboratorium Bahasa, Laboratorium Komputer, Perpustakaan dan baru-baru ini SMA Xaverius 4 menempati gedung baru yang menjadi fasilitas yang sangat nyaman untuk belajar, semua ini belum menjadi konsumsi *public* dalam suatu konten pada media sosial dan menjadi bagian dari promosi kemasyarakatan, penggunaan perangkat *smartphone* oleh guru dan siswa tentunya bisa menjadi suatu media yang dapat mempublikasi fasilitas SMA Xaverius 4. Pentingnya memberikan nilai tambah pada penggunaan *gadget* agar lebih bermanfaat khususnya siswa dapat menjadi kreator baru dan siswa dapat berkontribusi dalam membuat konten positif bahkan dapat membantu pihak sekolah untuk mempromosikan sekolahnya. *Editing video* pembelajaran membuka peluang baru dalam pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif (Yusa et al., 2023) dan media pembelajaran interaktif digunakan sebagai media komunikasi guru dan siswa sebagai upaya untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Miatun et al., 2023)

Memanfaatkan teknologi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran agar menarik dan interaktif (Halidjah et al., 2025), mampu mengakomodasi kebutuhan penyampaian materi yang tepat dan menarik diperlukan kreativitas dalam visualisasi (Sophya et al., 2025) penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan generasi bangsa yang dapat berkompetisi di dunia untuk menghadapi globalisasi. *Gadget* siswa biasa digunakan untuk komunikasi, hiburan, *game*, pelatihan memberikan nilai tambah pengetahuan bagi siswa dalam bentuk

kemampuan *editing* video dan memberikan tambahan nilai dari penggunaan *gadget* berupa kreativitas dalam visualisasi grafis.

Beberapa penjelasan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan dalam bentuk menimbulkan kreatifitas seperti : Memberikan edukasi dalam bentuk permainan membantu siswa memahami dasar konsep aplikasinya pada kehidupan (Adeline et al., 2025). Melalui komunitas siswa belajar para peserta berminat dan antusias dalam mempelajari tercipta juga pola pikir (Kusnadi et al., 2022). Pentingnya pemberdayaan teknologi di lingkungan pesantren untuk mendukung pengembangan keterampilan digital (Sani et al., 2024), peningkatan signifikan dalam keterampilan mahasiswa menggunakan CapCut dan Canva, terutama dalam menambahkan teks, *overlay*, efek audio, dan elemen grafis lain yang memperkuat kualitas estetika dan profesionalisme video presentasi (Pahlevi et al., 2024).

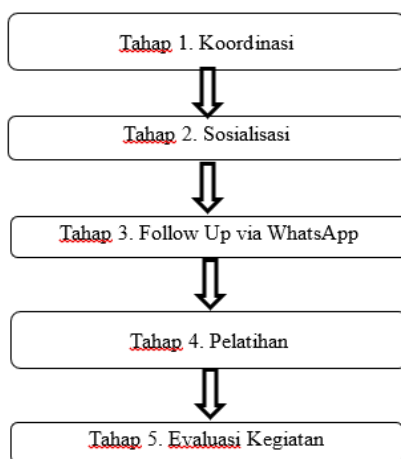
Keterampilan siswa dalam videografi dan *editing video*, terdapat beberapa keterbatasan (Nurfaza & Salamah, 2024), memberikan pelatihan pada calon guru matematika agar dapat menghadapi tantangan jaman (Maulana & Mutawalli, 2025), 100% siswa telah berhasil mempraktikkan keterampilan video editing yang diajarkan (Muhammad et al., 2024), Peningkatan kemampuan dari hasil kuesioner responden sebesar 87.9% dimana peserta telah mengikuti dengan baik terhadap materi (Wakhidah & Handayani, 2024), Menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan kompetensi (Cahyo et al., 2024). Teknik penggunaan/pengeporasian aplikasi *editing video KineMaster* merasakan kemanfaatan dan mengalami peningkatan kompetensi digital (Astriawati et al., 2022). Peningkatan pengetahuan dan keterampilan terkait pembuatan media pembelajaran dan video pembelajaran menggunakan ICT (Kurniadi et al., 2023). Mampu menghasilkan produk digital menarik dan komunikatif (Zulfiati et al., 2025).

SMA Xaverius 4 Palembang memiliki siswa yang dapat dijadikan konten kreator baru yang membuat konten positif agar memberikan manfaat dari

penggunaan gadget, gedung yang baru dengan fasilitas pendidikan perlu dipublikasi dalam media sosial agar mengenalkan sekolahnya dengan memanfaatkan media sosial yang dimiliki. Oleh karena itu, pelatihan *visual editing* ini perlu diberikan kepada siswa agar dapat menumbuhkan kreativitas *visual* dalam *video editing*.

METODE

Metode *Service Learning* (SL) yang digunakan oleh tim agar pembelajaran yang diberikan penekanan pada aspek praktis untuk para siswa dalam hal *editing video*, pelaksana pengabdian kepada masyarakat Unika Musi Charitas dibagi menjadi 5 tahap yaitu : Tahap 1 : Koordinasi dengan pihak dari SMA Xaverius 4 Palembang, Tahap 2 : Sosialisasi Media Sosial dan Video Editing, Tahap 3 : *Follow Up via WhatsApp*, Tahap 4 : Pelatihan *video editing*, Tahap 5 : Evaluasi pelatihan dengan menggunakan kuesioner dan hasil yang telah berhasil diposting di media sosial. Secara ringkas, metode pelaksanaan dapat dilihat pada Gambar 1.



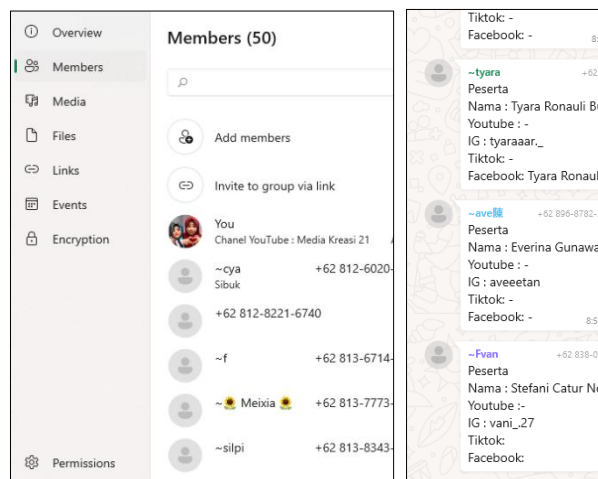
Gambar 1 Metode Pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pada tanggal 17 Februari 2025 berlangsung di gedung sekolah SMA Xaverius 4 Palembang. Kegiatan sosialisasi dan pelatihan membuat konten untuk melihat seberapa banyak siswa telah mengetahui aplikasi *video editing*, *Software* untuk *editing video* antara lain: *ulead video studio*, *nero*

video, movie maker, corel video studio, dan Camtasia (Retno et al., 2022), serta aplikasi *CapCut* untuk pelatihan agar siswa dapat menghasilkan konten untuk di unggah, *group whatsapp* memfasilitasi pertanyaan saat pertemuan secara langsung tidak sempat ditanyakan.

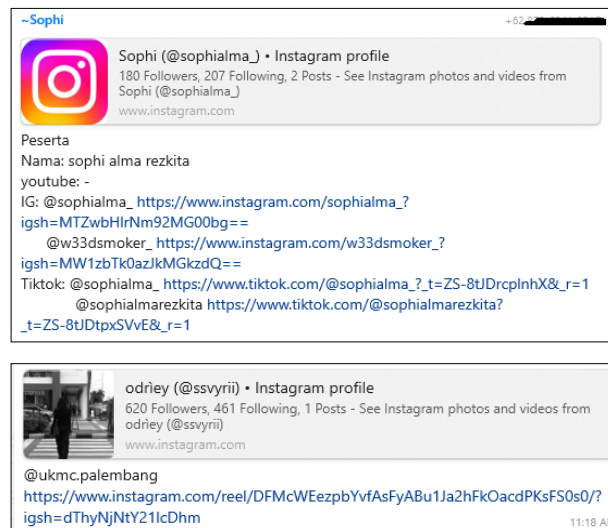
HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pelaksanaan kegiatan TIM PkM Unika Musi Charitas Palembang adalah secara bergantian memberikan pandangan terkait dengan profil prodi dari masing masing tim dan pentingnya konten sebagai kreativitas dalam menggunakan media sosial yang positif. Proses pembuatan konten menggunakan aplikasi *CapCut* dan media sosial tempat upload hasil terdokumentasi pada *group WA*, yang terdiri dari *Youtube*, *Instagram*, *Facebook* dan *TikTok*. Gambar.2 menjelaskan *group whatsapp* yang dibuat dan sudah bergabung 50 peserta, siswa diminta untuk membagikan media sosial yang digunakan untuk memastikan semua siswa telah berinteraksi dengan media sosial sebagai tempat posting hasil dari sosialisasi dan pelatihan *video editing*.



**Gambar 2 Contoh Share Media Sosial Peserta pada Group WhatsApp
“Content Creator”**

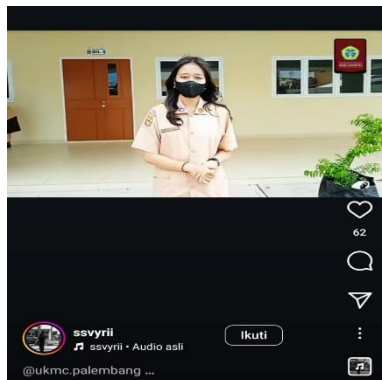
Pelatihan berkonsentrasi pada video pendek terkait dengan pembuatan video profil pribadi dan profil sekolah, teknik yang dilakukan dalam *editing* berupa dasar – dasar *editing* menggunakan *CapCut: new project, split* dan *cutting*, transisi, pemberian *text*, stiker, pengenalan *layer, effect, crome key* dan finalisasi menjadi video atau *rendering*, contoh: 1080p (*Full HD*). Masing – masing siswa mengambil mandiri video dan gambar di lingkungan sekolah untuk menjadi materi pelatihan. Saat *editing* video siswa diarahkan langsung oleh tim PkM dan *group WhatsApp* juga digunakan untuk membantu kesulitan siswa dalam berinteraksi dengan aplikasi *editing* dan mengunggah video. Media sosial yang digunakan oleh siswa untuk mengunggah video dapat menggunakan *Youtube, Instagram, Facebook* dan *TikTok*. Gambar 3 adalah hasil salahsatu siswa yang telah mengunggah video dengan tema vlog fasilitas sekolah. *Link Instragram* dan *TikTok* menjadi tempat unggahan yang dapat diakses di *group whatsapp*.



Gambar 3 Contoh *Share Media Sosial Peserta*

Gambar 4 menjelaskan bentuk *cover* postingan pada Instagram yang sudah ada direspons oleh publik dalam bentuk memberikan *like*. Bentuk postingan ini memberikan dampak positif khususnya SMA Xaverius 4 Palembang. Postingan ini memberikan gambaran lingkungan sekolah, tema video dalam bentuk vlog.

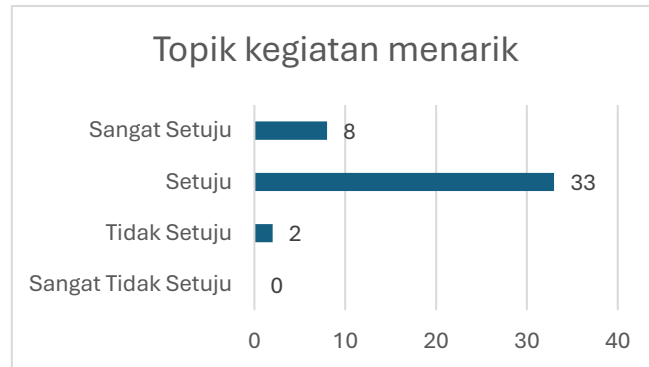
Kepercayaan diri dari siswa tersebut dan pengambilan gambar serta didukung dengan *editing* yang baik maka konten tersebut dapat memberikan informasi situasi sekolah.



Gambar 4 Hasil Postingan Via Instagram

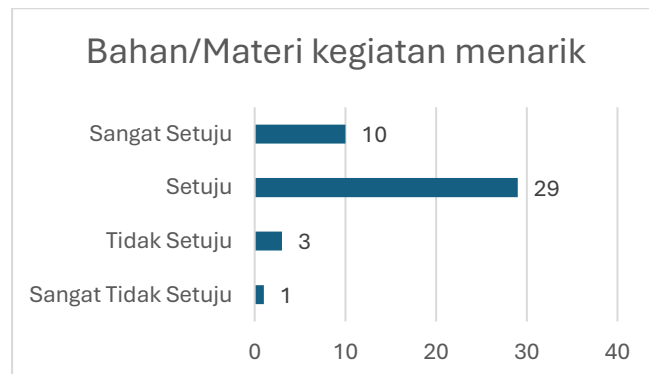
Pada proses kegiatan pelatihan langsung di sekolah dihadiri oleh tim PkM UKMC (dosen dan mahasiswa) beserta siswa SMA Xaverius 4 kelas XII. Siswa yang hadir berjumlah 47. Dalam pelaksanaan siswa di perbolehkan oleh pihak sekolah untuk membawa *handphone* yang berguna untuk sosialisasi pemanfaatan media sosial dan pelatihan *video editing* menggunakan *CapCut*.

Indikator keberhasilan kegiatan pelatihan *video editing* dapat dianalisis dengan hasil *pretest* dan *posttest* (Septrianur et al., 2026), Indikator keberhasilan jumlah peserta pelatihan, target jumlah video pembelajaran hasil pelatihan dan pemahaman peserta terhadap materi (Putri & Dwi, 2024) untuk kegiatan di SMA Xaverius 4 Hasil kuesioner digunakan untuk melihat ketertarikan siswa dalam kegiatan pelatihan *editing* video. Kuesioner yang telah diisi oleh peserta yang valid berjumlah 43, adapun 4 kuesioner tidak valid dikarenakan tidak diisi. Berikut tanggapan dari peserta dilihat pada Gambar 5 dengan jumlah pertanyaan 1 sampai dengan 6.



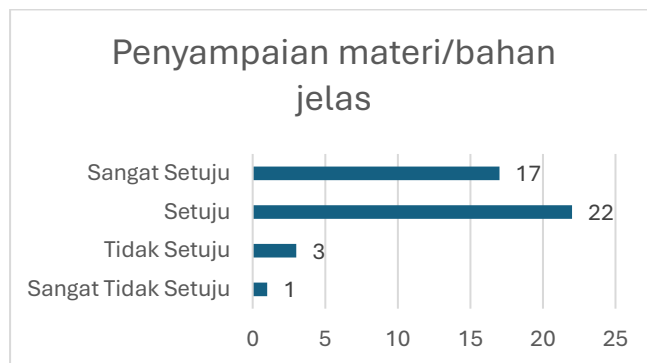
Gambar 5 Hasil Kuesioner Pertanyaan 1

Hasil jawaban 33 setuju dari peserta menyatakan topik kegiatan yang dilakukan menarik, ini tidak lepas dari tim memberikan pemaparan dan materi untuk pembuatan konten, seperti adanya teknologi VR yang menjadi objek konten bagi siswa.



Gambar 6 Hasil Kuesioner Pertanyaan 2

Hasil jawaban setuju sebanyak 29 untuk tanggapan pertanyaan materi yang disampaikan menarik, ini dikarenakan pelatihan lebih diperuntukkan untuk mengenal aplikasi dengan tujuan menghasilkan konten video yang siap di posting dimedia sosial.



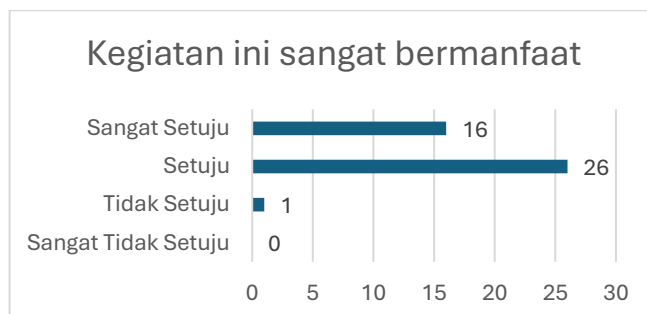
Gambar 7 Hasil Kuesioner Pertanyaan 3

Hasil jawaban 22 setuju dari peserta menyatakan penyampaian materi oleh tim UKMC, Tim menjelaskan dengan singkat dan padat, dah lebih sering berinteraksi dengan peserta guna memastikan materi dapat dicerna oleh siswa.



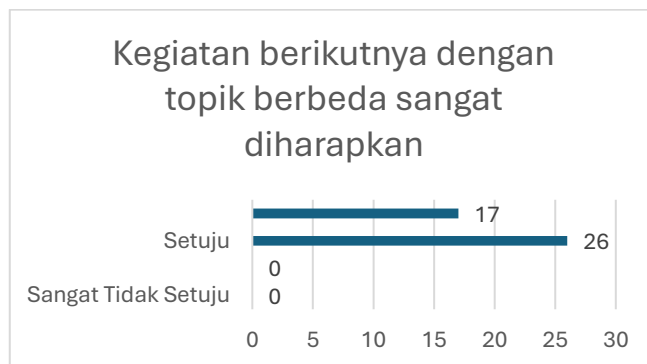
Gambar 8 Hasil Kuesioner Pertanyaan 4

Hasil jawaban 25 setuju dari peserta menyatakan bentuk kegiatan dari tim UKMC yang diberikan menarik, tentunya ini tidak lepas dari dukungan dari pihak sekolah dalam menentukan tema yang dibutuhkan oleh siswa.



Gambar 9 Hasil Kuesioner Pertanyaan 5

Hasil jawaban 26 setuju dari peserta menyatakan kemanfaatan bagi peserta, hal tersebut dilihat juga dari antusias peserta dalam mengikuti proses kegiatan dengan respons yang positif.



Gambar 10 Hasil Kuesioner Pertanyaan 6

Hasil jawaban 26 setuju dari peserta menyatakan untuk adanya kegiatan kembali dengan topik yang berbeda, dari tim tentunya tetap berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan tema apa saja yang dibutuhkan sekolah bagi siswa SMA Xaverius 4 Palembang. Hasil dari pengabdian memiliki kesamaan dalam tujuan kreatifitas *editing* video, seperti dari bidang kreasi santri, mampu membuat sebuah video yang berguna untuk kegiatan promosi pondok (Santri et al., 2020).

SIMPULAN

Semua kegiatan proses PkM di *online (WhatsApp Group)* dan *offline (pelatihan editing)* dapat diselesaikan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa kegiatan ini ditanggapi positif dengan pilihan jawaban yang diberikan lebih banyak mengkategorikan “setuju” dalam proses kegiatan PkM dan adanya hasil berupa konten yang sudah terpublikasi di media sosial. Hasil konten yang berhasil diunggah berjumlah 1 dari 47 siswa yang mengikuti pelatihan. Masih minimnya unggahan video terindikasi pada tingkat kepercayaan diri siswa, hal ini menjadikan perhatian penting untuk tindak lanjut kegiatan selanjutnya dalam hal menumbuhkan kepercayaan diri menjadi konten kreator positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeline Yusuf, K., Jocelyn, A., Amanda Polandauw, C., & Linawati, N. (2025). Edukasi Literasi Keuangan: Investasi pada Emas, Urgensi Dana Darurat, dan Pengendalian Gaya Hidup Konsumtif. *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat (PAMAS)*, 9, 320–329. <https://doi.org/10.52643/pamas.v9i4.6111>
- Astriawati, Santosa, S., Agusta, G. E., Purnomo, C., Subekti, J., Prodi,), Kapal, P., Tinggi, S., & Yogyakarta, M. (2022). Pelatihan Editing Video Berbasis Aplikasi Kinemaster Untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(2), 619–623. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i2.8282>
- Cahyo, Darmo, P., Lambardo, F., Ramdhani, M. I., & Wahasusmiah, R. (2024). Pelatihan Pengambilan Foto Dan Editing Video Para Guru Smp Negeri 2 Warkuk Ranau Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(11). <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jabdi.v3i11.7616>
- Halidjah, S., Mujiati, E., Interavi, A., Novada, C., Kresnadi, H., Salimi, A., Pranata, R., Tesi Muskania, R., Safrianty, N., Irfan Izudin, M., Prasodjo, B., & Karya Bakti Pontianak, J. (2025). Bimbingan Teknis Penyusunan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru Sekolah Dasar. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.11>
- Kurniadi, D., Irma Delianti, V., Farell, G., Asnur, L., Studi Manajemen Perhotelan, P., Pariwisata dan Perhotelan, F., Negeri Padang, U., Hamka, J., Tawar, A., Padang, K., & Barat, S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru-guru Di Wilayah Vii Sumatra Barat. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 2023–2598. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i2.4765>
- Kusnadi, F., Yong, B., Kristiani, F., Sugiarto, I., & Owen, L. (2022). Peningkatan Minat Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMA Trinitas Bandung Selama Era Pandemi COVID-19. *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat (PAMAS)*, 6(1), 2685–5968. <https://doi.org/10.52643/pamas.v6i1.1577>
- Maulana, A., & Mutawalli, L. (2025). Pelatihan Editing Video Menggunakan CapCut di SMA Plus Nurul Mubin Video Editing Training Using CapCut At SMA Plus Nurul Mubin. *Masyarakat Berkarya: Jurnal Pengabdian Dan Perubahan Sosial*, 2, 127–140. <https://doi.org/10.62951/karya.v2i2.1413>
- Miatun, A., Ulfah, S., Khusna, H., Matematika, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Muhammadiyah Hamka, U., Tanah Merdeka, J., Rambutun, K., Rebo, P., & Jakarta, D. (2023). Pelatihan Penggunaan Liveworksheets Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Sekolah Menengah Kejuruan.

GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 7(2), 2023–2598.
<https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i2.5728>

- Muhammad. (2021). *Media Sosial Sebagai Alat Komunikasi dan Informasi Organisasi Yang Efektif*. Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN). <https://djpb.kemenkeu.go.id/kppn/meulaboh/id/data-publikasi/artikel/2862-media-sosial.html>
- Muhammad, Ade Moussadecq, & Abdi Darmawan. (2024). Pelatihan Video Editing Bagi Siswa-Siswi Sma Negeri 12 Bandar Lampung Dalam Rangka Meningkatkan Keterampilan Digital. *Publika Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 1–10. <https://doi.org/10.30873/jppm.v6i2.4052>
- Nurfaza, N., & Salamah, U. (2024). Pelatihan Videografi dalam Pengemasan Video Jurnalistik menggunakan Adobe Premiere di SMK Negeri 2 Garut. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 289–297. <https://doi.org/10.35912/yumary.v5i2.3289>
- Pahlevi, R., Mahsa, M., Rana Sastika Najla, R., Maghfirah, R., Shabri, I., & KUNCI Videografi Tugas Akhir Mahasiswa Pendidikan Bahasa, K. (2024). Pelatihan Videografi sebagai Media Presentasi Tugas Akhir Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 4(6). <https://doi.org/10.59818/jpm.v4i6.940>
- Putri, S., & Dwi, M. (2024). Inovasi Pembelajaran Digital: Workshop Media Pembelajaran Video Canva Untuk Guru Sma Muhammadiyah 1 Pontianak. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1). <https://doi.org/10.31571/gervasi.v8i1.7131>
- Retno, T., Hariyani, S., Suwanti, V., & Faizah, S. (2022). Pelatihan Video Editing Pada Calon Guru Untuk Pengajaran Jarak Jauh. *MARTABE*, 5. <https://doi.org/10.31604/jpm.v5i1.45-50>
- Sani, I., Sandra, D., Arip Winanto, E., & Jendral Sudirman Thehok Jambi, J. (2024). Peningkatan Dan Pengoptimalisasian Media Digital Bagi Santri Melalui Pelatihan Editing Video Windows Movie Maker di Pondok Pesantren Darul Arifin. *JPMU*, 3. <https://doi.org/10.33998/jpmu.v3i2>
- Santri, B., Al Lathifiyyah, P. P., Firmansyah, K., & Kamal, M. M. (2020). Pelatihan Editing Video (Videografi) Menggunakan Aplikasi Smartphone (Kinemaster) bagi Santri PP. Al Lathifiyyah 1. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Informatika*, 1(1), 25–28. <https://doi.org/10.32764/abdimasif.v1i1.1050>
- Septrianur, F., Dian Rahmawati, I., & Qurotul Ayun. (2026). Pelatihan Penggunaan Capcut Bagi Siswa Kelas IV Untuk Meningkatkan Kreativitas Digital Di Sdn

2 Kepanjenlor Blitar. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 256–270. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v10i1.9813>

Sophya Hadini Marpaung, Riche, & Caroline. (2025). Canva Sebagai Alat Pembuatan Konten di Yayasan Perguruan Letjen Haryono M.T. *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat (PAMAS)*, 9, 137–147. <https://doi.org/10.52643/pamas.v9i2.4974>

Wakhidah, N., & Handayani, S. (2024). Pelatihan Aplikasi Capcut Bagi Siswa Sma Kesatrian 1 Semarang Untuk Meningkatkan Keterampilan Editing Video. *DIMASTIK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Semarang*, 2, 68–78. <https://doi.org/10.26623/dimastik.v2i1.8351>

Yusa, F., Rani Arifa, T., Ramadhani, B., Indah Purnomo, I., & Fikri. (2023). Pelatihan Editing Video Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Apoweredit Di Sdn Puntik Luar 2. *Communnity Development Journal*, 4(3), 6494–6497. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i3.16480>

Zulfiati, H. M., Rahim, A., Abdurrohman, N. H., Samiati, I., & Guru, P. P. (2025). Pelatihan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru TK Dalam Pembuatan Pamflet Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB). *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1). <https://doi.org/10.31571/gervasi.v9i1.8135>

